

Media Interaktif Bottle Flip Challenge sebagai Penguatan Pemahaman Unsur Instrinsik Cerpen di SMA Negeri 8 Palembang

Ayu Ameliza Malay^{1*}, Ayu Puspita Indah Sari², Rice Puspa Dewi³

¹²Program Studi Pendidikan Bahasa, Sosial Humaniora, Universitas Bina Darma

³SMA Negeri 8 Palembang

*email : malayayu530@gmail.com

Abstrak: Pelaksanaan selama masa Asistensi Mengajar di SMA Negeri 8 Palembang berkomitmen untuk berbagi ilmu dan memotivasi keberlangsungan belajar peserta didik di dalam kelas. Dengan media botol plastik dan lembar kerja peserta didik yang menunjang langkah pembelajaran. Kegiatan ini dirancang agar peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami, mengenali, dan menganalisis unsur instrinsik cerpen. Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian yang bersifat deskriptif. Kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahapan dimulai dari tahap persiapan perencanaan materi, tahap pelaksanaan, tahap akhir berupa penyusunan laporan sebagai bentuk dokumentasi dan refleksi. Berdasarkan hasil keseluruhan dalam kegiatan pembelajaran yang diikuti peserta didik, memperlihatkan bahwa tantangan membalikkan/melemparkan botol (bottle flip challenge) dapat menghidupkan suasana kelas. Selain itu, model pembelajaran ini meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, menumbuhkan keberanian peserta didik untuk menyuarakan pendapat, dan mengajarkan cara berpikir kritis untuk memahami Unsur-Unsur Instrinsik Teks Cerpen.

Kata Kunci: *Bottle flip challenge*, instrinsik, cerpen

Bottle Flip Challenge Interactive Media as a Strengthening of Understanding of Intrinsic Elements of Short Stories at SMA Negeri 8 Palembang

Abstract: Knowledge and motivating the continuity of student learning in the classroom. With plastic bottle media and student worksheets that support learning steps. This activity is designed so that students can more easily understand, recognize, and analyze the intrinsic elements of short stories. This service activity uses a qualitative method with a descriptive type of research. The activity was carried out through several stages starting from the material planning preparation stage, the implementation stage, and the final stage in the form of preparing reports as a form of documentation and reflection. Based on the overall results of the learning activities that students participated in, it shows that the bottle flip challenge can liven up the classroom atmosphere. In addition, this learning model improves students' ability to work together in groups, fosters students' courage to voice opinions, and teaches critical thinking to understand the Intrinsic Elements of Short Story Texts.

Keywords: *Bottle flip challenge*, intrinsic, stories

Received	Revised	Published
12-05-2026	04-07-2026	10-07-2026

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tidak hanya berfokus pada keterampilan berbahasa, tetapi juga kemampuan apresiasi sastra. Salah satu materi sastra yang dipelajari peserta didik di jenjang SMA ialah teks cerpen. Menulis cerita pendek tidak hanya tentang menulis, tetapi

juga tentang cara yang kreatif untuk menyampaikan ide, perasaan, dan pikiran melalui tulisan. Cerita pendek membantu meningkatkan kemampuan berbahasa dan menyampaikan pesan moral dalam hal ini (Anisyah, 2026). Salah satu kompetensi yang perlu dikuasai peserta didik ialah kemampuan mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen yang meliputi tema, alur, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, gaya bahasa, serta amanat (Muliana, 2020).

Namun, berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan Asistensi Mengajar di SMA Negeri 8 Palembang ditemukan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menganalisis unsur intrinsik cerpen. Kesulitan tersebut terlihat ketika siswa menentukan tokoh, menjelaskan konflik, mengidentifikasi amanat, maupun memahami alur cerita secara menyeluruh. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran serta memengaruhi pemahaman materi yang dipelajari. Ada berbagai macam media pembelajaran yang bisa digunakan serta disesuaikan dengan situasi dan kondisi sekolah. Media belajar sangat bervariasi jenis dan semuanya mempunyai tujuan untuk mempermudah penyaluran pesan dari guru kepada siswa (Alawiyah & Supratman, 2023). Salah satunya media *bottle flip challenge*.

Terdapat penelitian serupa mengenai pembelajaran berupa media *bottle flip challenge* oleh Indriyani (2025), hasil observasi menunjukkan bahwa siswa sebelumnya tidak tertarik untuk belajar karena metode pembelajaran yang monoton. Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media "Bottle Flip Challenge". Ini meningkatkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai Islam dan meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi mereka.

Permasalahan serupa juga ditemukan pada penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat konvensional cenderung membuat motivasi dan keterlibatan siswa menurun. Penelitian oleh Puspitasari dkk (2025), menjelaskan bahwa penerapan pembelajaran kolaboratif melalui diskusi kelompok mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa aktivitas belajar yang interaktif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Selain itu, penelitian Purwaningsih (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media sederhana berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung terbukti mampu meningkatkan konsentrasi, partisipasi, dan kemampuan memahami materi pembelajaran (Putri Indah Mawati Waruwu & Yulls Helsa, 2025). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran inovatif berpotensi meningkatkan pengalaman belajar siswa menjadi lebih aktif dan menyenangkan (Puspitasari dkk., 2025).

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa ialah *Challenge Based Learning* (CBL). Pendekatan ini menekankan proses belajar melalui tantangan, kerja sama kelompok, pemecahan masalah, dan keterlibatan aktif peserta didik (Angelia & Purwanto, 2025). Dalam kegiatan ini, pendekatan tersebut diterapkan melalui media interaktif *Bottle Flip Challenge*, yaitu permainan membalikkan botol yang dikombinasikan dengan kuis unsur intrinsik cerpen. Media tersebut dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, meningkatkan motivasi siswa, serta mendorong kemampuan berpikir kritis selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media *Bottle Flip Challenge* pada pembelajaran unsur intrinsik cerpen masih jarang diterapkan, khususnya dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA. Oleh karena itu, kegiatan ini dilakukan sebagai upaya menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk membantu peserta didik memahami unsur intrinsik cerpen melalui pengalaman belajar secara langsung dan kolaboratif.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan asistensi mengajar ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media interaktif *Bottle Flip Challenge* dalam pembelajaran unsur intrinsik cerpen serta melihat pengaruhnya terhadap partisipasi dan pemahaman siswa kelas XI.8 Kedinasan SMA Negeri 8 Palembang selama proses pembelajaran berlangsung.

METODE KEGIATAN

Kegiatan ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan mendeskripsikan proses penerapan media pembelajaran *Bottle Flip Challenge* serta respons dan pemahaman peserta didik terhadap materi unsur intrinsik cerpen selama kegiatan asistensi mengajar berlangsung. Metode ini dipilih karena bertujuan untuk menjelaskan aktivitas siswa belajar (Petrisia et al., 2025). Pendekatan deskriptif dipilih karena mampu menggambarkan fenomena pembelajaran secara sistematis berdasarkan kondisi nyata yang terjadi di lapangan (Emawati, 2025).

Subjek kegiatan adalah peserta didik kelas XI.8 Kedinasan SMA Negeri 8 Palembang yang berjumlah 33 siswa, terdiri atas 22 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 30 Oktober 2025 dalam waktu dua jam pelajaran (2×45 menit) melalui pembelajaran berbasis kelompok menggunakan media interaktif *Bottle Flip Challenge*.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan hasil evaluasi pembelajaran. Observasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, seperti partisipasi diskusi, kerja sama kelompok, keberanian menyampaikan pendapat, dan antusiasme mengikuti kegiatan. Dengan melakukan observasi, dapat memastikan bahwa persepsi didasarkan pada fakta yang ada (Ahmad, 2025). Dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan lapangan, serta hasil kerja kelompok digunakan sebagai data pendukung. Sementara itu, hasil evaluasi diperoleh melalui lembar kuis unsur intrinsik cerpen yang dikerjakan siswa selama kegiatan berlangsung.

Instrumen evaluasi berupa sepuluh pertanyaan yang disusun berdasarkan indikator pemahaman unsur intrinsik cerpen, meliputi kemampuan mengidentifikasi tema, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, alur, konflik, amanat, serta penyelesaian cerita. Penilaian dilakukan menggunakan indikator berikut.

Tabel 1. Tabel indikator penilaian

Aspek yang Dinilai			Indikator			Nilai/Kriteria		
						100	90-80	70-60
Pemahaman intrinsik	unsur	Mampu mengidentifikasi tema, tokoh, latar, alur, amanat	Tepat	Kurang tepat	Tidak tepat			
Kerja kelompok	sama	Aktif berdiskusi dan berkontribusi	Tinggi	Sedang	Rendah			

Partisipasi belajar	Keberanian menjawab dan Aktif	Cukup aktif	Pasif
	menyampaikan pendapat		

Model analisis yang digunakan adalah analisis data model Miles dan Huberman. Miles dan Huberman berpendapat bahwa kegiatan menganalisis data kualitatif harus dilakukan secara interaktif dan berkesinambungan hingga tuntas (Zulfirman, 2022). Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif melalui tiga tahapan, yaitu:

1. Reduksi data, dilakukan dengan memilih data yang relevan dari hasil observasi, dokumentasi, dan evaluasi pembelajaran.
2. Penyajian data, dilakukan dalam bentuk uraian deskriptif mengenai proses pembelajaran, aktivitas siswa, dan hasil evaluasi kelompok.
3. Penarikan kesimpulan, dilakukan berdasarkan pola keterlibatan siswa, hasil pemahaman materi, serta dampak penggunaan media *Bottle Flip Challenge* terhadap proses pembelajaran.

Untuk meningkatkan keabsahan data, dilakukan triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, dokumentasi, dan nilai evaluasi siswa sehingga informasi yang diperoleh lebih konsisten dan dapat dipercaya.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan evaluasi, serta tahap pelaporan. Tahap persiapan mencakup penyusunan materi, media pembelajaran, dan instrumen evaluasi. Tahap pelaksanaan berisi penerapan pembelajaran menggunakan *Bottle Flip Challenge* secara berkelompok. Selanjutnya, tahap pelaporan dilakukan melalui dokumentasi dan penyusunan artikel pengabdian sebagai bentuk refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan (Asi et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media *Bottle Flip Challenge* dilakukan pada peserta didik kelas XI.8 Kedinasan SMA Negeri 8 Palembang yang berjumlah 33 siswa. Kegiatan berlangsung selama dua jam pelajaran (2×45 menit) dengan pembagian enam kelompok belajar. Setiap kelompok memperoleh teks cerpen berbeda untuk dianalisis berdasarkan unsur intrinsik cerpen, kemudian mengikuti evaluasi melalui tantangan *Bottle Flip Challenge*.

Berdasarkan hasil evaluasi kelompok, diperoleh variasi capaian pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik cerpen. Kelompok 2, kelompok 4, dan kelompok 5 memperoleh nilai tertinggi sebesar 100 dengan judul cerpen *Kemelut di Majapahit*, *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck*, dan *Mangir*. Siswa berada pada kriteria tepat, karena nilai tersebut menunjukkan bahwa kelompok mampu mengidentifikasi unsur intrinsik secara tepat, meliputi tokoh, latar, konflik, alur, serta amanat cerita. Selain itu, kelompok dengan capaian tinggi memperlihatkan pola diskusi yang aktif dan pembagian peran yang baik selama proses penyelesaian soal. Siswa juga berpartisipasi dalam keberanian menjawab dan menyampaikan pendapat

Kemudian, kelompok 1 dan kelompok 3 memperoleh nilai 95 melalui cerpen *Mengapa Mereka Berdoa kepada Pohon* dan *Rumah Kaca*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki

kemampuan tepat memahami isi cerita dengan baik meskipun masih ditemukan beberapa ketidaktepatan dalam menjelaskan unsur intrinsik secara lebih mendalam. Kelompok ini pula mendapatkan nilai kriteria sedang dalam berdiskusi antar anggota. Namun, partisipasi dalam belajar cukup aktif menyampaikan pendapat dan keberanian menjawab.

Adapun kelompok 6 memperoleh nilai 90 pada cerpen *Tanah Leluhur*. Meskipun menjadi nilai terendah dibanding kelompok lain, capaian tersebut masih menunjukkan kemampuan pemahaman yang cukup baik terhadap materi pembelajaran. Kelompok ini pula mendapatkan nilai kriteria sedang dalam berdiskusi antar anggota. Namun, partisipasi dalam belajar cukup aktif menyampaikan pendapat dan keberanian menjawab.

Secara umum, seluruh kelompok memperoleh nilai di atas 90. Hasil ini mengindikasikan bahwa siswa mampu memahami materi unsur intrinsik cerpen melalui proses belajar berbasis tantangan dan diskusi kelompok. Namun, capaian tersebut belum dapat dijadikan bukti peningkatan hasil belajar secara langsung karena kegiatan ini tidak menggunakan pengukuran awal (*pre-test*) dan akhir (*post-test*). Oleh sebab itu, hasil yang diperoleh lebih menggambarkan tingkat pemahaman siswa selama pelaksanaan kegiatan berlangsung.

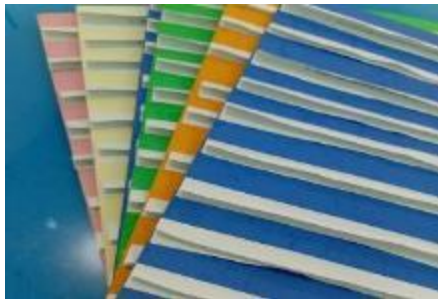
Selain aspek kognitif, observasi selama pembelajaran menunjukkan adanya keterlibatan aktif siswa dalam proses diskusi, keberanian menyampaikan pendapat, serta kerja sama antar anggota kelompok. Siswa tampak lebih antusias mengikuti pembelajaran karena adanya unsur permainan dan tantangan. Kondisi ini sejalan dengan penelitian Puspitasari (2025), yang menjelaskan bahwa pembelajaran kolaboratif dan aktivitas kelompok mampu meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Puspitasari et al., 2025).

Temuan tersebut juga memperkuat penelitian Purwaningsih (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media sederhana berbasis permainan dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi (Purwaningsih, 2022). Pada kegiatan ini, media *Bottle Flip Challenge* tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi juga menjadi stimulus yang mendorong siswa untuk mengingat informasi, berdiskusi, serta menyusun jawaban secara bersama.

Jika ditinjau melalui pendekatan *Challenge Based Learning* (CBL), hasil kegiatan memperlihatkan keterkaitan antara tahapan pembelajaran dengan respons siswa selama proses belajar (Har dkk., 2024). Pada tahap *Engage*, siswa diberikan tantangan memahami isi cerpen dan menyelesaikan soal melalui permainan. Tahap ini mendorong rasa ingin tahu serta meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap *Investigate*, siswa melakukan diskusi kelompok, mengingat kembali isi bacaan, dan mencari jawaban berdasarkan pemahaman mereka terhadap cerpen (Rahayu, 2021). Aktivitas ini memperlihatkan proses berpikir kritis serta kerja sama antarpeserta didik.

Tahap *Act* terlihat ketika siswa mulai menyampaikan jawaban, mengambil keputusan bersama kelompok, dan menyelesaikan tantangan yang diberikan. Pada tahap ini, siswa tidak hanya menunjukkan hasil pemahaman materi, tetapi juga kemampuan komunikasi, keberanian berpendapat, dan keterampilan sosial. Dengan demikian, penerapan *Challenge Based Learning* melalui media *Bottle Flip Challenge* berpotensi mendukung pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik (Angelia & Purwanto, 2025).

Berdasarkan keseluruhan hasil kegiatan, penggunaan media *Bottle Flip Challenge* menunjukkan dampak positif terhadap suasana belajar dan keterlibatan siswa selama pembelajaran unsur instrinsik cerpen berlangsung. Meskipun demikian, untuk memperoleh bukti efektivitas yang lebih kuat, penelitian atau kegiatan selanjutnya perlu menggunakan instrumen pengukuran yang lebih sistematis, seperti *pre-test* dan *post-test*, agar perubahan pemahaman siswa dapat diukur secara lebih objektif.



Gambar 1. Penulis menyiapkan alat dan bahan



Gambar 2. Penulis menjelaskan mekanisme permainan



Gambar 3. Siswa membaca dan memahami isi cerpen



Gambar 4. Siswa memulai tantangan bottle flip challenge



Gambar 5. Kelompok 1



Gambar 6. Kelompok 2



Gambar 7. Kelompok 3



Gambar 8. Kelompok 4



Gambar 9. Kelompok 5



Gambar 10. Kelompok 6

KESIMPULAN

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa sebagian besar kelompok mampu mencapai capaian belajar yang optimal. Kelompok 2, 4, dan 5 memperoleh nilai tertinggi, yang mengindikasikan tingkat pemahaman yang baik terhadap unsur intrinsik cerpen serta adanya kerja sama yang efektif antaranggota kelompok. Kelompok 1 dan 3 juga menunjukkan hasil yang sangat baik dengan nilai mendekati sempurna, disertai partisipasi aktif dalam diskusi. Sementara itu, kelompok 6 memperoleh nilai yang relatif lebih rendah, namun tetap menunjukkan kemampuan yang cukup dalam memahami materi serta keterlibatan yang positif selama proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, penerapan pendekatan *Challenge Based Learning* (CBL) dalam kegiatan ini menunjukkan efektivitas dalam mendukung pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Tahapan engage, investigate, dan act memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah, mengeksplorasi informasi, serta menerapkan solusi secara langsung. Dengan demikian, pendekatan ini relevan untuk digunakan dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan adaptif sesuai dengan tuntutan pembelajaran masa kini.

SARAN

1. Bagi guru, disarankan untuk menerapkan model pembelajaran inovatif dan interaktif secara rutin minimal satu kali dalam setiap materi pembelajaran dengan memanfaatkan media sederhana yang mudah diperoleh di lingkungan sekolah. Guru juga perlu menyusun perencanaan pembelajaran yang memuat alokasi waktu secara rinci agar seluruh tahapan

kegiatan dapat terlaksana secara optimal. Selain itu, guru perlu memberikan pendampingan khusus kepada kelompok atau siswa dengan capaian rendah melalui bimbingan tambahan, diskusi terarah, atau pemberian latihan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa guna meningkatkan pemerataan pemahaman.

2. Bagi pelaksana kegiatan selanjutnya, disarankan untuk menyusun instrumen evaluasi yang lebih komprehensif, seperti tes hasil belajar, lembar observasi, angket respons peserta, dan rubrik penilaian aktivitas siswa agar efektivitas kegiatan dapat diukur secara lebih menyeluruh. Dokumentasi kegiatan juga perlu dilakukan secara sistematis melalui pencatatan proses, pengumpulan foto atau video, serta penyusunan laporan hasil kegiatan sebagai bahan refleksi, evaluasi, dan publikasi ilmiah.
3. Bagi pihak sekolah, disarankan untuk memberikan dukungan terhadap penerapan pembelajaran inovatif melalui penyediaan fasilitas pendukung, pemberian kesempatan pelatihan bagi guru, serta penguatan kebijakan sekolah yang mendukung penggunaan media pembelajaran kreatif. Dukungan tersebut diharapkan dapat membantu pelaksanaan kegiatan serupa secara berkelanjutan sehingga memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam mendukung serta menyukseskan pelaksanaan kegiatan ini, di antaranya:

1. Kepala SMA Negeri 8 Palembang
2. Dosen Pembimbing Lapangan
3. Guru Pamong
4. Siswa yang telah berpartisipasi aktif
5. Teman-teman Asistensi Mengajar di SMA Negeri 8 Palembang
6. Serta orang tua dan keluarga

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Saadi. (2025). Pengumpulan Data yang Efisien pada Penelitian Tindakan Kelas: Teknik, Alat, dan Tantangan. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(2), 90–108. <https://doi.org/https://doi.org/10.53398/alamin.v2i2.377>
- Alawiyah, T., & Supratman, M. (2023). Peningkatan Keterampilan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerpen “Disebuah Bangku Semen” Karya Ika Septi Melalui Media Sinema Elektronik oleh Siswa Kelas Xi Sma Negeri 3 Kutacane Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 247–258. <https://doi.org/10.55606/tuwahpande.v2i2.321>
- Angelia, D., & Purwanto, A. (2025). Potensi *Challenge Based Learning* dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Ditinjau dari Gaya Kognitif Peserta Didik Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 3, 467–479. <https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107264>
- Anisyah, S. (2026). Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen pada Siswa Kelas XI SMA Pramula Palembang Melalui Program Pelatihan Intensif. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 3(5), 556–563. <https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps>

- Asi, N., Fauzi, I., & Nugraha, R. F. (2024). Pelatihan Penyusunan Instrumen Evaluasi Berbasis HOTS Melalui Model Literasi Numerasi Bagi Guru Bahasa Inggris SMP di Kota Palangka Raya. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 4(1), 13–24. <https://doi.org/10.37640/japd.v4i1.1884>
- Emawati, A. D. S. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sma Negeri 11 Palembang, 1 (Vol. 14, Number 1). <http://dx.doi.org/10.31000/lgrm.v14i1.12243>
- Har, B. H., Syaharuddin, S., & Jaya, I. (2024). Respon Siswa SMA Terhadap *Challenge Based Learning* Berbasis Karakter. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 3, 54–57. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v3i0.3836>
- Indriyani, S. (2025). Peningkatan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Media Bottle Flip Challenge Studi Kasus di Kelas X 3 SMA Plus Ar-Raudhah. *Peningkatan Minat Belajar (Sri Indriyani) | 1-6 Indonesian Journal of Educational Research (IJER)*, 1(4), 1–6. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17302278>
- Muliana, I. K. E. (2020). Unsur Intrinsik Cerpen “Dedosan” Karya I Wayan Wikana. *Jurnal Pendidikan Bahasa Bali Undiksha*, 7(2), 71. <https://doi.org/10.23887/jpbb.v7i2.28071>
- Petrisia, P., Puspita, A., Sari, I., & Dewi, R. P. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Pemahaman Unsur Intrinsik Cerpen Pada Siswa Di SMA Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3, 5890–5897. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v3i10.3664>
- Purwaningsih. (2022). *Workshop Penguatan Kompetensi Guru 2022 Shes: Conference Series 5 (6) (2022) 528-536 Active Learning Learning Models and Smart Bottle Cap Media Can Improve Understanding of Mathematical Sums*. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i6.81118>
- Puspitasari, I., Maulana, A., Setiawan, U., Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam STAI KH EZ Muttaqien Jl Baru, F. D., Cikao, B., & Purwakarta, K. (2025). Upaya Meningkatkan Motivasi (Intan Puspitasari) | 7-10. *Indonesian Journal of Educational Research (IJER)*, 1(4), 7–10. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17306263>
- Putri Indah Mawati Waruwu, & Yulls Helsa. (2025). Implementasi Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 3(3), 255–267. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i3.1942>
- Rahayu, G. (2021). Metode Diskusi dalam Pembelajaran Menentukan Unsur Intrinsik Tema di Sekolah Menengah Atas *Discussion Methods in Learning Determine Intrinsic Elements of Themes in Senior High Schools*. *JGI: Jurnal Guru Indonesia* (Vol. 2021, Number 1). <https://doi.org/10.51817/jgi.v1i1.70>
- Zulfirman, R. (2022). Implementasi Metode Outdoor Learning dalam Peningkatan Pendidikan Agama Islam di Man 1 Medan. *Pendidikan dan Pengajaran* |, 3(2), 2022. <https://dx.doi.org/10.30596%2fjppp.v3i2.11758>